

(b) 博士(前期)論文概要

畠山卓也	<p>直感的な視点移動を可能とする ObjectVR のための球形ディスプレイ</p> <p>一般的に ObjectVR は通常のコンピュータディスプレイ上に物体が表示される, それをマウス等のポインティングデバイスを用いて回転させることにより, 自由な視点からの表示を可能とする. そのため, 視覚的には物体が存在しているように見える. しかし, 表示はディスプレイ, 仮想物体の操作にはマウスを利用しているので実物体を実際手にもって扱っている様なスムーズなインタラクションとは言い難く, 没入感も薄れる.</p> <p>そこで本研究ではユーザが特別な装置を装着する必要が無く, 物体を手にとって扱っているのと同様に直観的な視点移動を可能とする ObjectVR のための実世界指向インタフェース球形ディスプレイを提案し実装を行った.</p>
------	---

(c) 博士(後期)論文概要

該当なし

(d) 講座所属学生が第一著者として査読ありの論文誌掲載論文一覧

該当なし

(e) 講座所属学生が各学会で登壇発表した実績一覧

- 1) 畠山卓也, 佐藤究, 小笠原直人, 布川博士, “直感的な視点移動を可能とする ObjectVR のための球形ディスプレイ”情報処理学会第 146 回 ヒューマンコンピュータインタラクション研究会報告, 平成 24 年 3 月

(f) 学生が単独で受けた受賞や表彰一覧

該当なし

2.16.4. その他の活動

該当なし